

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Desain pengintegrasian tiga macam motif batik Chanting Pradana ke dalam video animasi mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dibuat melalui tiga aplikasi penyuntingan, yaitu Renderforest, InShot, dan Capcut, sedangkan proses desain LKPD dibuat menggunakan aplikasi Canva. Produk media pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi dan LKPD Seni Dekoratif yang mengintegrasikan kebudayaan khas Provinsi Banten berupa tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana, yaitu motif Lebak Bertauhid, motif Angklung Buhun dan Dogdoglojor, dan motif Pantai Sawarna. Video animasi yang dibuat berdurasi 5 menit 53 detik dan LKPD yang dikembangkan memuat sebanyak 7 halaman. Produk ini hadir sebagai jawaban atas permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Seni Dekoratif khususnya di kelas IV SDN Dermayon.
2. Kualitas hasil uji coba produk media pembelajaran video animasi dan LKPD Seni Dekoratif dinilai berdasarkan uji coba produk kepada validator ahli materi dan ahli media, uji coba kelompok, dan uji coba lapangan kepada guru kelas IV dan siswa kelas IV SDN Dermayon menunjukkan bahwa produk tersebut mendapatkan skor rata-rata 4,7 dari skala 5,0 untuk penilaian kelayakan oleh ahli media yang berarti masuk kategori baik. Sementara itu, rata-rata penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 4,95 dari skala 5,0 yang berarti menyentuh kategori sangat baik. Dengan demikian, secara keseluruhan kualitas produk ini telah memenuhi standar yang ditentukan dan dinyatakan layak untuk digunakan.
3. Video animasi tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana diimplementasikan pada pembelajaran Seni Dekoratif pada 1 Desember 2023. Proses ini berlangsung selama 2 x 35 menit dan melibatkan sebanyak 25 siswa kelas IV SDN Dermayon.

Penerapan video animasi yang disertai bahan ajar berupa LKPD Seni Dekoratif ini mendapat respon positif dari para siswa dan guru di SDN Dermayon. Produk ini dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada Unit 5: Seni Dekoratif. Selain siswa dapat mengenal dan mengetahui jenis-jenis ragam hias dekoratif budaya Nusantara, siswa juga dapat membuat ragam hias dekoratif Nusantara, serta dapat menumbuhkan aspek afektif, yaitu lebih mencintai tradisi lokal khas Indonesia.

B. Saran

Produk video animasi dan LKPD Seni Dekoratif direkomendasikan bagi siswa sebagai sumber pembelajaran tambahan yang menarik dan berguna bagi guru sebagai alat bantu untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks serta dapat menjadi sarana dalam memberikan pengalaman pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Seni Rupa: Seni Dekoratif di Kelas IV yang mengoneksikan aspek kebudayaan lokal. Produk ini mencerminkan relevansi teknologi, khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam ranah pembelajaran modern dan terkoneksi kuat dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan adanya penyesuaian pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kebutuhan, minat, gaya belajar, dan kemampuan peserta didik.

Dalam kerangka tersebut, video animasi yang mengintegrasikan tiga macam motif batik Lebak Chanting Pradana menjadi sebuah kebaruan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran melalui pengalaman visual dan auditori, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran menjadi bagian integral dari Kurikulum Merdeka, sehingga pemanfaatan produk ini mendukung pendekatan pendidikan yang lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa. Implementasi teknologi ini menghadirkan variasi dalam pengalaman belajar siswa dengan menyajikan materi yang lebih dinamis, interaktif, menarik, dan dekat dengan kehidupan siswa. Di masa pendidikan saat ini, kita tidak terlepas dari peran teknologi. Produk ini menunjukkan integrasi yang kuat antara teknologi dengan proses

pembelajaran. Hal ini menegaskan signifikansi teknologi dalam memperkaya pengalaman belajar, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih inklusif, responsif, menarik, dan efektif dalam menyampaikan informasi.

C. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Peneliti baru berhasil mengintegrasikan tiga motif batik Lebak Chanting Pradana dari total enam belas motif yang tersedia. Keberhasilan ini memberikan peluang bagi peneliti berikutnya untuk melanjutkan eksplorasi dan menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, misalnya dalam bentuk video animasi berbasis *Augmented Reality* (AR), buku digital interaktif, dibuat menjadi sebuah aplikasi, atau melalui bentuk karya-karya lainnya. Dengan kolaborasi yang berkelanjutan, diharapkan akan memicu pengembangan yang lebih luas, menginspirasi membuka ruang inovasi dan terobosan baru, serta menghasilkan produk-produk media pembelajaran yang lebih unggul, bermanfaat, menarik, dan bervariasi dengan tetap memperhatikan kebutuhan peserta didik dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran.